Linux PC

Nr.7 o Mai 2001 o 18000 lei

nxterm

[root/root]#

Main Actor pentru Linux

Documentație Blender

Soluții utile

Prezentare Slackware 96

Play/Rec

Java Script – Document

Comanda PS

CUPRINS

AfterStep 5

Play/Rec 7

Java Script 8
DOCUMENT

BLENDER 13
Mapare şi texturi

ARHIVE 15
ZIP

Main Actor pentru Linux 20

ACADEMIC 22
Comanda PS

Soluţii utile 26
Reseriere MBR
TWM în românește
Schimbarea imaginii LOGO
Alegerea unui WindowManager la boot+are

Slackware 96 28

CĂSUȚA REDACȚIEI

Redactor şef:
ANDI ANTON

Redactori:
ALIN DANILOF
SORIN MACOVEI
RADU SILVIU
ALIN POPESCU
MIHAI PASCU

Secretar de redacție:
OANA VLAD

Tehnoredactare:
SORIN ANTON

Grafica:
ALIS POPA

Marketing:
ION IONESCU

EDITAT DE
A.F. AMS
8276, Brăniștari
Călugăreni, Giurgiu
tel. 046/28.05.45

AMS Software

vă oferă acum CD-ul

"Linux Super Tools – vol.1"

O selecție utilă de programe free pentrú sistemul Linux. Am inclus pe CD aplicații care acoperă o gamă largă de domenii de activitate:

GRAFICĂ
aktion-0.3.6-1
gphoto-0.4.2-1
gtksee-0.5.0
gtkshadow-0.1.1
keasyed-0.1.9
kvideogen-1.2-1
ZZPlayer-0.4-1

SUNET
arts-0.3.4.1
Brahms-0.97.2
grecord-0.3.4
krecord
ksoundsy
mixmagic 0.1.5-1
quickedit-0.1-1
thud

Grafică 3D
BehemotEditor-0.9
klandscape-0.1
kpov-0.1.5
kray
WorldEd-0.2

BAZE DE DATE
Kdb
kmp_mysql-1.2.0-1
kmp_psql-0.1.1-1
kmsql-1.2.1-1
kpsqlman-0.2-24

PROGRAMARE
Rhide 1.4.7
allegro 3.9.3.3
Perl
Free pascal
Free Fortran

INTERNET
galway-0.33-1
gpgp-0.4-1
kdepopup-0.1.3
kdreamsite-0.2
keirc-0.3.5-11
kfirewall-0.4.1-1
knetmon-0.99.3
WebMaker-0.8.5-1

ARHIVATOARE
ZIP
Rar
Gnomerar
Arj

OFFICE
StarOffice 5.2
Koffice
OffiX
AbiWord

EMULATOARE
SNES9x
DARCNES
MG
XZY

BONUS
5ROM-uri jocuri de la AMS

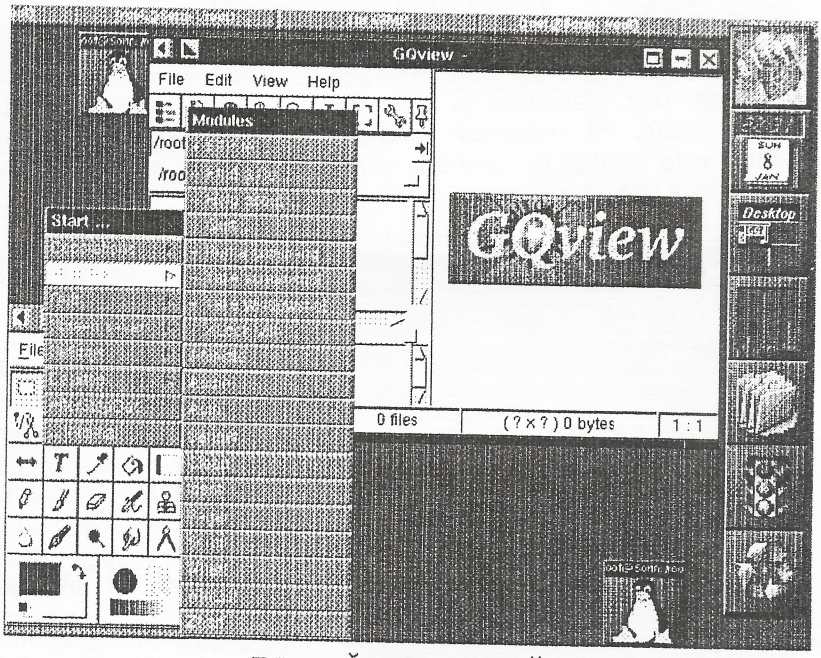
WINDOW MANAGERE
9wm
blackbox
iccwm
afterstep
fvwm2
fvwm

CD TOOLS
gnome-toaster
kedtool
kedwrite
koncd
kreateed

Acest CD se distribuie numai la comandă, cu plata efectuată prin mandat poștal. Informații puteți primi la tel. 046-280.545

AfterStep

Am testat o versiune mai veche inclusă în distribuția Red Hat 5.1 pe un computer destul de rapid, şi am obținut următorul rezultat: afterstep este un window manager rapid şi uşor de congigurat, cu c interfață grafică avansată.



FORMĂ GENERALĂ

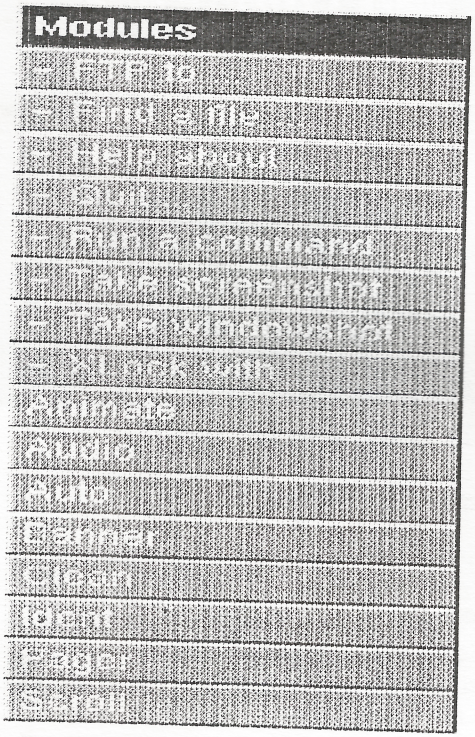
afterstep [-d dpy][-debug][-fconfig file][-s]

Afterstep este o continuare a window manager-ului BowMan, care a fost conceput de BO Yang. BowMan s-a bazat pe window manager-ul fvwm scris de Robert Nation. Fvwm a fost bazat pe codul din TWM, şi tot aşa. Este făcut nu doar să emuleze ceva din imaginea şi mecanismul interfeței de user a NEXTSTEP (TM), dar şi pentru a adăuga programe necesare şi noi.

Modificările care cuprind personalitatea afterstep-ului au făcut, la origine, parte din dezvoltarea BowMan, dar potrivit unei dorințe a designer-ilor precedenți, de a trece de fostul SIMPLE EMULATION, aceştia au hotărât să schimbe numele programului şi să-l îmbunătățească.

MENȚIUNI PENTRU UTILIZATORII Xfree86

XFree86 furnizează un ecran virtual a cărui operație poate fi neclară când este folosită împreună cu acest window manager virtual. Cu XFree86, ferestrele care apar pe ecranul virtual sunt, de fapt, desenate în memoria video, astfel că mărimea ecranului virtual este limitată de memoria video disponibilă la acel moment.



Cu desktop-ul virtual al afterstep-ului, ferestrele care nu pot apărea pe ecran nu se desenează în memoria video. Mărimea desktop-ului virtual este limitată la aproximativ 32000x32000 pixeli. Este aproape imposibil de folosit un desktop virtual cu o mărime mai mare de cinci ori ecranul vizibil în fiecare direcție.

De observat că utilizarea memoriei cu desktop-ul virtual este o funcție a numărului de ferestre existente. Mărimea desktop-ului nu face nici o diferență.

Când ajungeți la o familiarizare cu afterstep, este recomandat să dezactivați ecranul virtual al XFree86, setând mărimea ecranului virtual la mărimea ecranului fizic.

OPȚIUNI

-d folosește opțiunea numită "display name" în locul numelui obținut de la variabila de mediu $DISPLAY.

-debug pune tranzacții X în modul sincron, ceea ce produce o încetinire dramatică a proceselor, dar garantează că mesajele de eroare interne ale afterstep-ului sunt corectate.

-f config_file face ca afterstep-ul să utilizeze un format vechi .steprc "config file" în locul directorului~/GNUstep /library/AfterStep unde sunt de fapt fişierele de configurare ale window manager-ului.

-s rulează afterstep-ul doar pe ecranul specificat, dintr-o dispunere de mai multe ecrane. În mod normal, afterstep va încerca să pornească pe toate ecranele dintr-o dispunere de mai multe ecrane. "Ecranul specificat" este cel furnizat de variabila de mediu DISPLAY, sau cel furnizat de opțiunea d.

ALIN DANILOF

ÎNREGISTRARE – REDARE DIRECT DE LA CONSOLĂ

Play porneşte orice fişier de sunet cu un dispozitiv audio. Rec înregistrează sunete cu orice format de fişier de sunet. Ambele programe pot fi pornite de la consolă.

FORMĂ GENERALĂ

play [fopts] infile [effect]
rec [fopts] outfile [effect]

DESCRIERE

Play şi rec sunt programe care permit pornirea şi înregistrarea diferitelor tipuri de fişiere de sunet. În mod normal, comanda play va detecta tipul şi alți parametri ai fişierului de sunet.

Dacă nu poate face acest lucru, parametrii pot fi schimbați prin opțiuni.

OPȚIUNI:

-c [channels], -- channels=[channels]

Defineşte numărul de canale al fişierului.

-d [device], --device=[device]

Specifică o modalitate diferită de a porni un fişier de sunet.

-f [format], --format=[format]

Specifică formatul bit al exemplului. De exemplu S, u, U, A, a sau g (GSM).

-r [rate], --rate=[rate]

Defineşte rata datelor audio (predefinit 8000).

-s [size], --size=[size]

Interpretează mărimea fişierului. Acesta poate fi b, w, l, f, d sau D.

-t [type], --type=[type]

Specifică formatul fişierului audio ce urmează a fi folosit. Această opţiune este utilă dacă formatul fişierului respectiv nu se determină automat.

-v [volume], --volume=[volume]
Schimbă volumul audio (0-255).

-x, --xinu
Inversează ordinea byte a probei (lucrează doar cu date pe 16 sau 32 biţi).

-h, --help
Arată un sumar al opţiunilor.
--version
Afişează versiunea programelor play/rec

Java Script

DOCUMENT

Obiectul "document" din Java Script şi obiectele asociate acestora sunt: document, layer, link, anchor, area, image şi applet.

ANCHOR

Este locul dintr-un document care face legătura cu un hipertext. Foloseşte o etichetă HTML sau cheamă metoda "String ancoră".

Timpul de rulare al mecanismului Java Script creează un obiect Anchor ce corespunde fiecărei etichete A în documentul respectiv, care furnizează atributul NAME.

Pune aceste obiecte într-un array în document.anchors.

Puteţi accesa un obiect Anchor prin indexarea acestui array.
Pentru a defini o ancoră cu metoda String.anchor veţi folosi următoarea comandă:

String.anchor (nume Atribut)

unde string este un obiect string, iar numele Atribut este un string.

Pentru a defini o ancoră cu eticheta A, utilizaţi sintaxa standard HTML.
Dacă specificaţi atributul NAME, puteţi folosi valoarea acestui atribut

pentru a o indexa într-un array de ancore.

DESCRIERE

Dacă un obiect ancoră este şi un obiect link, obiectul respectiv are intrări în ambele array-uri.

Acest exemplu defineşte o ancoră pentru textul: "Bine aţi venit în JavaScript!":

```
<A
NAME="javascript_intro"><H2>Bine
aţi venit în JavaScript!</H2></A>
```

Dacă ancora precedentă se află în fişierul numit intro.html, un link în alt fişier poate defini un salt la ancoră, după cum urmează:

```
<A
HREF="intro.html/#javascript_intro">In
troducere</A>
```

APPLET

Include un aplet Java într-o pagină de web.

Timpul de rulare al mecanismului Java script creează un obiect applet ce corespunde fiecărui aplet din documentaţia dumneavoastră. Pune aceste obiecte într-un array în document.applets. Puteţi accesa un obiect applet indexând acest array.

Pentru a defini un applet, utilizaţi sintaxa standard HTML.
Dacă specificaţi atributul NAME, puteţi folosi valoarea acestui atribut pentru a c indexa în array-ul applet. Pentru a face o referire la un applet din Java script, trebuie să furnizaţi atributul MAYSCRIPT în această definiţie.

DESCRIERE

Autorul unei pagini HTML trebuie să permită unui applet să acceseze Java script specificând atributul MAYSCRIPT al etichetei applet.

Acest lucru împiedică un aplet să acceseze Java script pe o pagină fără înştiinţarea autorului paginii respective.

De exemplu, Java script pe pagina dumneavoastră poate specifica următoarele:

```
<APPLET CODE="music Picker.class"
WIDTH=200 HEIGHT=35
NAME="musicApp" MAYSCRIPT>
```

Următorul cod lansează un aplet numit music App:

```
<APPLET CODE="musicSelect.class"
WIDTH=200 HEIGHT=35
NAME="musicApp" MAYSCRIPT>
</APPLET>
```

AREA

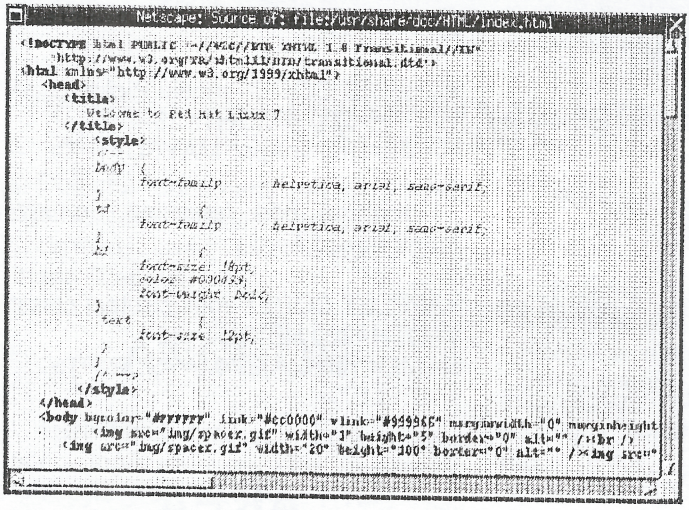
Defineşte o arie a unei imagini ca pe o hartă a imaginii. Când user-ul dă click pe arie, referirea la aria hipertextului este încărcată în fereastra ţintită. Obiectele "arie" sunt un tip de obiecte link.

DOCUMENT

Conține informații despre documentul curent și furnizează metode pentru dispunerea ieșirii HTML la user.

Mecanismul timpului de rulare Java script creează un obiect-document pentru fiecare pagină HTML. Fiecare obiect Window are o proprietate document a cărei valoare este un obiect document.

Pentru a defini un obiect document, veți utiliza sintaxa standard HTML pentru etichetă BODY cu adăugarea posibilităților de manevrare Java script.



POSIBILITĂȚI DE MANEVRARE

on Blur, on .Focus, on Load și on Unload sunt specificate în eticheta BODY dar sunt de fapt posibilități de manevrare pentru obiectul Window.

Posibilitățile de manevrare pentru obiectul document sunt următoarele:

on Click
on DblClick
on KeyDown
on KeyPress
on KeyUp
on MouseDown
on MouseUp

IMAGE

Este o imagine a unei forme HTML.

Mecanismul de rulare Java script creează un obiect image ce corespunde fiecărei etichete IMG din documentul dumneavoastră, punând aceste obiecte într-un array în document.images. Puteți accesa un obiect image prin indexarea acestui array.

Pentru a defini o imagine cu eticheta IMG, utilizați sintaxa standard HTML, cu adăugarea posibilităților de manevrare Java script. Dacă se specifică o valoare pentru atributul NAME, puteți folosi acest nume când indexați array-ul imaginilor.

Pentru a defini o imagine cu constructorii săi, folosiți următoarea sintaxă:

newImage (lățime, înălțime)

Parametri:

lățime reprezintă lățimea imaginii în pixeli.

înălțime reprezintă înălțimea imaginii în pixeli

LAYER

Corespunde unui layer într-o pagină HTML şi furnizează o cale pentru manipularea acestui layer.

Mecanismul de rulare Java script creează un obiect layer ce corespunde fiecărui layer din documentul dumneavoastră, punând aceste obiecte într-un array în document.array. Puteți accesa un obiect layer indexând acest array.

Pentru a defini un layer folosiți sintaxa standard HTML. Dacă specificați atributul ID, puteți utiliza valoarea acestui atribut pentru a face indexare într-un array de layer-e.

Unele proprietăți ale layer-ilor pot fi modificate direct prin sarcină; de exemplu: "mylayer.visibility=hide". Un obiect layer are şi metode care pot afecta aceste proprietăți.

POSIBILITĂȚI DE MANEVRARE

onMouseOver
onMouseOut
onLoad
onFocus
onBlur

LINK

Reprezintă o bucată de text, o imagine sau o arie a unei imagini identificată ca o legătură hipertext. Când user-ul dă click pe textul link, pe imaginea sau pe aria de legătură, referința de legătură este încărcată în fereastra țintită.

Obiectele area sunt un tip de obiecte link. Mecanismul de rulare Java script creează un obiect link ce corespunde fiecărei etichete A sau AREA din documentul dumneavoastră, care furnizează atributul HREF, punând aceste obiecte ca un array în document.links. Puteți accesa un obiect link indexând acest array.

Pentru a defini un link cu metoda String.link folosiți:

String.link(href Attribute)

unde String este un obiect string, iar href Attribute este orice string care specifică atributul HREF al etichetei A; ar trebui să fie un URL valid (relativ sau absolut).

Pentru a defini un link cu eticheta A sau MAP, folosiți sintaxa standard HTML cu adăugarea posibilităților de manevrare Java script.

Dacă veți folosi *onMouseOut* sau *onMouseOver*, trebuie să dați o valoare pentru atributul HREF.

POSIBILITĂȚI DE MANEVRARE

Obiectele Area au următoarele posibilități de manevrare:

onDblClick
onMouseOut
onMouseOver

Obiectele link au următoarele posibilități de manevrare:

onClick
onDblClick
onKeyDown
onKeyPress
onKeyUp
onMouseDown
onMouseOut
onMouseUp
onMouseOver

DESCRIERE

Fiecare obiect link este un obiect de localizare şi are aceleaşi proprietăți ca ale unui obiect de localizare. Dacă un obiect link este şi un obiect ancoră, obiectul are intrări şi în array-ul de ancore şi în array-ul de link-uri.

Când un user dă click pe un obiect link şi navighează la documentul destinație (specificat de HREF="location Or URL"), proprietatea de referință a documentului destinație conține URL-ul documentului sursă se evaluează proprietatea de referință de la documentul destinație.

Puteți folosi un obiect link pentru a executa o funcție Java script mai degrabă decât pentru a face un link la o referință hipertext prin specificarea protocolului Java script:URL pentru atributul de legătură HREF. Este posibil să doriți să faceți acest lucru dacă link-ul încercuieşte un obiect image şi intenționați să executați codul Java script când imaginea este apăsată. Sau poate veți dori să folosiți un link în locul unui buton pentru a executa codul Java script.

De exemplu, când un user dă click pe următorul link, se execută funcțiile "mai_încet" şi "mai_rapid"

```
<A HREF =
"javascript:mai_incet()">mai_incet</A>
<A HREF =
"javascript:mai_rapid()">mai_rapid</A
>
```

Puteți folosi un obiect link pentru a nu face altceva decât o legătură la un hipertext de referință specificând protocolul URL javascript:void(0) pentru atributul de legătură HREF. Este posibil să doriți să faceți acest lucru dacă link-ul înconjoară un obiect image şi intenționați să folosiți posibilitățile de manevrare ale link-ului cu imaginea. Când un user dă click pe următorul link sau pe următoarea imagine, nu se întâmplă nimic:

```
<A HREF = "javascript:void(0)">Click
Here to do nothing!</A>
<A HREF="javascript:void(0)">
<IMG SRC="images\globe.gif"
ALIGN="top" HEIGHT="50"
WIDTH="50"></A>
```

SORIN MACOVEI

BLENDER

www.blender.nl

Program pentru grafică 3D – partea a II-a

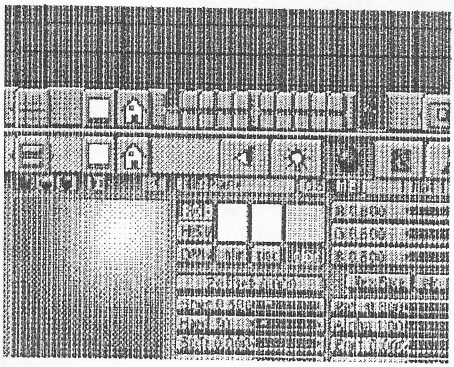
Maparea
Materiale şi Texturi

Maparea este un proces prin care o hartă de biţi este aplicată unui obiect 3D. Acesta este influenţat de două mari blocuri:

- materialul
- textura

Materialul conţine informaţii despre culoarea, luminile, umbrele, capacitatea de reflexie, coordonatele de mapare şi multe alte proprietăţi ale obiectului.

Textura reprezintă imaginea pe care vrem să o aplicăm obiectului. Permite modificarea luminozităţii, contrastului, culorii şi a altor proprietăţi ale imaginii respective.



Marterialul prezintă 8 canale, fiecăruia putându-i-se oferi câte o textură.

Setările materialului şi ale texturii pot fi afişate apăsând F5, respectiv F6.

Concret, pentru a mapa un obiect deja creat, executaţi următorii paşi:

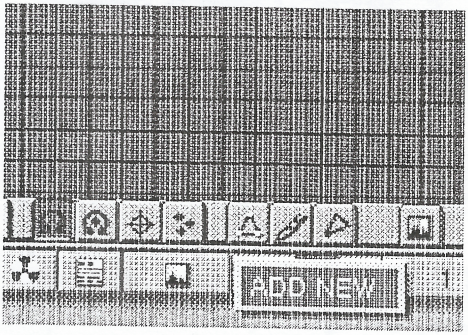
- Selectaţi obiectul pe care doriţi să îl mapaţi şi apăsaţi tasta F5.

- Apăsaţi click pe butonul "-" ce este afişat în dreapta barei unde este afişat butonul pentru material (cel cu pictograma în formă de sferă) şi alegeţi "ADD NEW". Vă vor apărea foarte multe butoane, dar nu vă speriaţi, în timp veţi da seama de utilitatea lor.

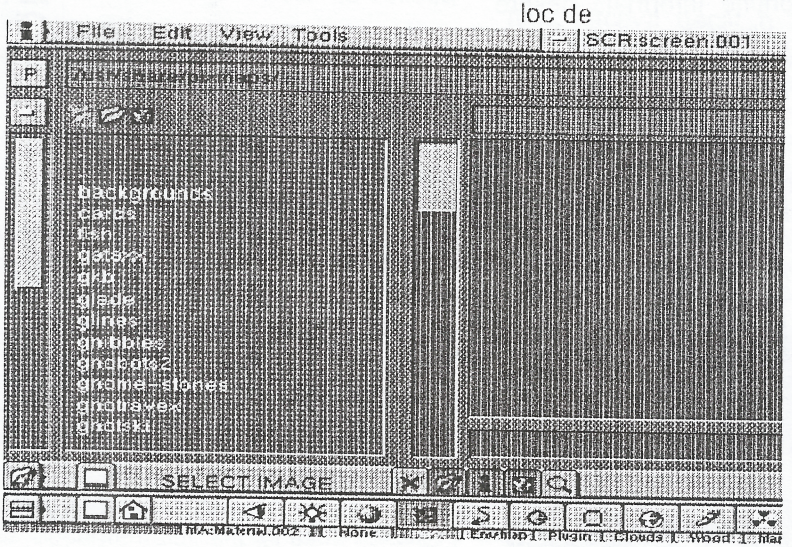
- Apăsaţi tasta F6.

- De la butonul "-", alegeţi, ca şi la material, "ADD NEW".

Vor apărea mai multe tipuri de texturi, dintre care dumneavoastră alegeți "IMAGE".



- Executați click pe butonul "Load Image". Va apărea o fereastră de tip browse. Intrați în directorul unde aveți imaginea dorită (preferabil în format .jpg sau .tga, fișierele .bmp nu sunt recunoscute de Blender) și executați click pe preview-ul acesteia (în partea din dreapta a ecranului) și apoi apăsați tasta "Enter".



În acest moment obiectul este mapat. Acesta își va schimba culoarea în fereastra 3D.

Puteți randa scena apăsând F12, sau, dacă nu sunteți mulțumit de imaginea aleasă puteți schimba imaginea.

Dacă imaginea mapată nu arată uniform pe toate fețele obiectului, puteți bifa în fereastra materialelor (F5) forma obiectului pe care se efectuează maparea.

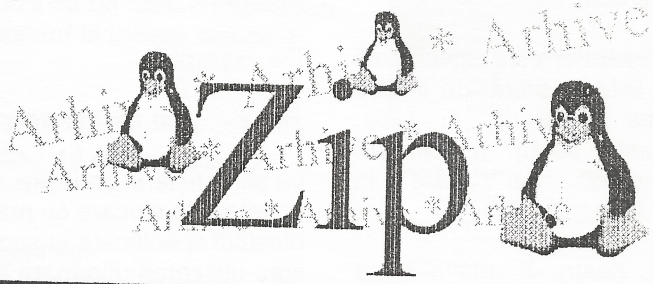
Nu uitați că dacă nu aveți o lumină introdusă în scenă, după ce ați apăsat F12, va fi randată doar o fereastră neagră, fără obiectul creat de dumneavoastră.

Creerea unei lumini se face de la meniul principal (Space) cu Add -> Lamp.

Blender dispune de mai multe texturi foarte folositoare, pe care le puteți folosi când creați textura alegând în loc de *image*, *clouds*, *wood*, *marble*, *stucci*, sau altă opțiune ce vă satisface nevoile.

Puteți modifica numele materialelor și ale texturilor apăsând click stânga în dreapta butonului "-" de une le-ați creat, și scriind în loc numele dorit de dumneavoastră.

SORIN ANTON



Zip este o compresie şi o arhivare de fişiere pentru Unix, VMS, MSDOS, OS/2, WindowsNT, Minix, Atari şi Macintosh, Amiga şi Acorn RISC OS. Este analog cu o combinaţie de comenzi Unix tar şi compress şi este compatibil cu PKZIP (Zip-ul lui Phil Katz pentru sisteme MSDOS). Un program însoţitor (unzip), dezarhivează arhivele zip.

Programele zip şi unzip pot lucra cu arhive create de PKZIP, iar PKZIP şi PKUNZIP pot lucra cu arhive create cu zip.

Versiunea 2.3 de zip este compatibilă cu PKZIP 2.04. De reţinut că PCUNZIP 1.10 nu poate extrage fişiere făcute cu PKZIP 2.04 sau zip2.3. Pentru a extrage aceste fişiere trebuie să folosiţi PKUNZIP 2.04g sau unzip 5.0p1 (sau versiuni mai noi).

Pentru un mic ajutor la zip şi unzip, rulaţi fiecare program fără a specifica nici un parametru la linia de comandă. Programul este util pentru arhivarea unui set de fişiere de distribuţie; pentru arhivarea fişierelor; pentru salvarea spaţiului de pe hard disc prin compresia temporară a fişierelor şi directoarelor neutilizate.

Programul zip pune unul sau mai multe fişiere compresate într-o singură arhivă zip, cu tot cu informaţia despre ele (nume, cale, dată, data ultimei modificări, protecţie şi informaţia de verificare asupra integrităţii securităţii fişierului). Structura unui întreg director poate fi compresată într-o singură arhivă zip. Ratele de compresie de 2:1 şi 3:1 sunt comune fişierelor text. Zip are o metodă de compresie şi poate stoca fişiere fără compresie. În mod automat, zip alege cea mai bună variantă de compresie pentru fiecare fişier în parte.

Când unei arhive zip i se dă un nume deja existent, zip înlocuieşte intrările cu acelaşi nume în arhiva zip sau adaugă intrări pentru numele noi. De exemplu, dacă foo.zip există şi conţine foo/file1 şi foo/file2, iar directorul foo conţine fişierele foo/file1 şi foo/file3, atunci:

zip -r foo foo

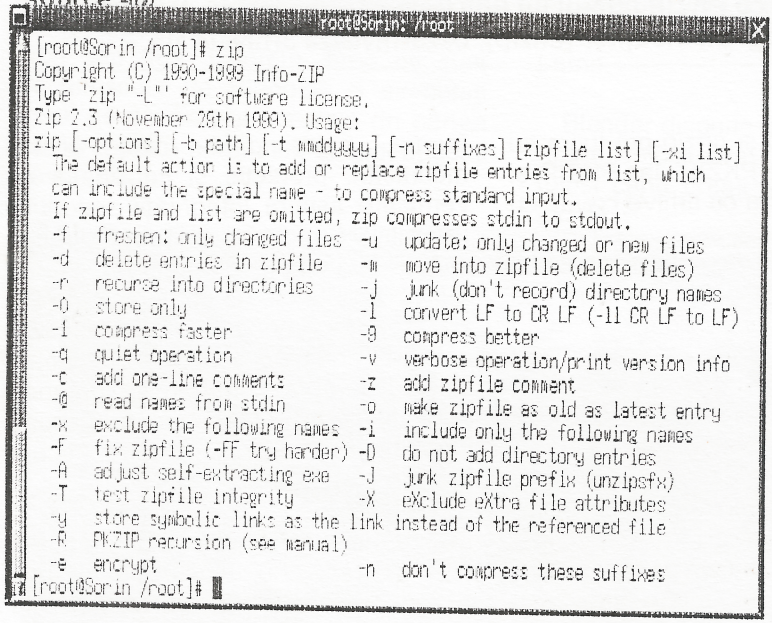
va înlocui foo/file1 în foo.zip şi va adăuga foo/file3 la foo.zip.

După aceasta, foo.zip conține foo/file1, foo/file2 şi foo/file3, cu foo/file2 neschimbat.

Dacă lista fişierului este specificată ca -@, zip ia lista fişierelor de intrare de la intrarea standard. În Unix, această opțiune poate fi utilizată pentru un efect mai mare în combinație cu comanda find.

De exemplu, pentru a arhiva toate fişierele sursă din C în directorul curent şi subdirectoarele sale se foloseşte:

find. -name "*.(ch)" -print | zip source -@



De reținut că exemplul trebuie pus între ghilimele pentru a împiedica shell-ul să se extindă.

Zip acceptă şi o singură liniuță ("-") ca nume de fişier zip, caz în care va scrie fişierul zip la ieşirea standard, permițând ieşirii să fie folosită şi de alt program.

De exemplu:

zip -r - . | dd of=/dev/nrsto dos=16k

va scrie fişierul de ieşire zip direct pe unitatea de stocare cu mărimea blocului specificată în scopul păstrării spre utilizarea ulterioară a directorului. Zip acceptă o singură liniuță ("-") ca nume al fişierului ce urmează a fi compresat, caz în care va citi fişierul de pe ieşirea standard, permițând zip-ului să ia intrarea de la alt program.

De exemplu:

tar cf - . | zip backup -

va compresa ieşirea comenzii tar cu intenția de utilizare ulterioară a directorului curent. Acest lucru produce o compresie mai bună decât cea din exemplul anterior folosind opțiunea -r , deoarece zip poate profita de redundanța dintre fişiere. Întoarcerea poate fi făcută folosind comanda:

unzip -p backup | tar if xf-

Când nu este dat nici un nume de fişier zip şi stdout nu este un terminal, zip acţionează ca un filtru compresând intrarea standard la ieşirea standard.

De exemplu:

tar cf - . | zip | dd of=/dev/nrsto dos=16k

este echivalent cu

tar cf - . | zip -- | dd of=/dev/nrsto obs=16k

Arhivele zip create în acest mod pot fi extrase cu programul funzip care se află în pachetul unzip, sau cu programul gunzip care se află în pachetul gzip.

De exemplu:

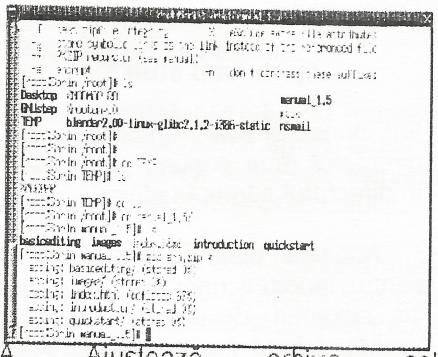
dd if=/dev/nrsto ibs=16k | funzip | tar xvf -

Când schimbăm o arhivă zip existentă, zip va scrie un fişier temporar cu noul conţinut, şi îl va înlocui pe cel vechi doar când procedura de creare a versiunii noi a fost încheiată fără eroare.

Dacă numele arhivei zip nu conţine o extensie, este adăugată extensia .zip. Dacă numele conţine deja o altă extensie, aceasta este păstrată neschimbată.

OPŢIUNI

-a Transcrie fişiere în format ASCII (pentru sisteme ce folosesc EBCDIC).



-A Ajustează arhiva self-extracting. Opţiunea -A spune zip-ului să ajusteze intarea off-set stocată în arhivă pentru a lua în calcul data.

-B (VM/CMS şi MVS) Forţează fişierul să fie citit binar.

-Bn (TANDEM) Setează opţiunile de formatare cu Edit/Enscribe cu n definit ca:

bit0	nu adaugă delimitări (Edit/Enscribe)
bit1	foloseşte LF mai degrabă decât CR/LF ca delimitator (Edit/Enscribe)
bit2	spaţiul umplut înregistrează la maximum lungimea înregistrată (Enscribe)
bit3	elimină spaţiile rămase (Enscribe)
bit8	forţează 30k (Expand) pentru a citi un volum mai mare de fişiere nestructurate

-Bpath Utilizează calea specificată pentru arhiva temporară zip.

De exemplu:

zip -b /tmp stuff *

va pune arhiva temporară zip în directorul /tmp copiind peste stuff.zip în directorul curent la sfârşit.

Această opţiune este utilă doar pentru înnoirea unei arhive existente, iar sistemul de fişiere ce conţine vechea arhivă nu are suficient spaţiu pentru a ţine ambele arhive în acelaşi timp.

-c Adaugă comentarii de o singură linie pentru fiecare fişier. Operaţiile fişierului (adăugare, înnoire) sunt făcute primele, iar apoi user-ul este informat, cu un comentariu de o singură linie pentru fiecare fişier. Se introduce comentariul urmat de întoarcere, sau doar întoarcerea fără nici un comentariu.

- d Îndepărtează intrările dintr-o arhivă zip.

De exemplu:

zip -d foo foo/tom junk foo/harry/* *.0

va scoate intrarea foo/tom/junk, toate fişierele care încep cu foo/harry/, şi toate fişierele care se termină cu .0

Sub MSDOS, -d este caz deosebit când potriveşte numele în arhiva zip.

Acest lucru cere ca numele fişierelor să fie introduse în cazul de sus dacă au fost arhivate cu PKZIP sau pentru un sistem MSDOS.

-df (MacOS) Include doar bifurcări de date ale fişierelor compresate în arhivă. Este bun pentru exportarea fişierelor pe sisteme de operare străine.

-D Nu crează intrări pentru directoare în arhiva zip. Intrările directoarelor sunt create astfel ca atributele lor să poată fi salvate în arhiva zip. Variabila de mediu ZIPOPT poate fi folosită pentru a schimba opţiunile date.

De exemplu, sub Unix cu sh:

zipopt="-D";export ZIPOPT

Variabila ZIPOPT poate fi folosită pentru orice opţiune, cu excepţia opţiunilor -i şi -x şi poate include câteva subopţiuni.

Opţiunea -D este o prescurtare pentru "*/" dar ultima nu poate fi setată în variabila de mediu ZIPOPT.

-e Criptează conţinutul arhivei zip utilizând o parolă care este introdusă pe terminal ca răspuns. Parola este repetată pentru a feri user-ul de tastarea unor erori.

-E (OS/2) Utilizează .LONGNAME Extended Atribute (dacă este găsit) ca nume de fişier.

-f Înlocuieşte o intrare existentă în arhiva zip doar dacă a fost modificată mult mai recent decât versiunea deja existentă în arhiva zip; spre deosebire de opţiunea update (-u) aceasta nu va adăuga fişiere care nu sunt deja în arhiva zip.

De exemplu:

zip -f foo

Această comandă trebuie rulată din același director de la care a fost rulata comanda originală zip, întrucât căile stocate în arhivele zip sunt întotdeauna relative.

De notat că variabila de mediu a zonei de timp TZ trebuie setată în concordanță cu zona de timp locală în funcție de opțiunile -f, -u și -o pentru a funcționa corect.

-F Fixează arhiva zip. Această opțiune poate fi folosită dacă lipsesc unele porțiuni din arhivă. Nu este garantată funcționarea ei astfel că, mai întâi, trebuie să faceți o revenire la arhiva originală.

Când este dublată ("-FF") mărimile comprimate date în interiorul arhivei distruse nu sunt de încredere iar zip-ul scanează pentru a identifica limitele dintre membri arhivei. Opțiunea -F este mult mai sigură dacă arhiva nu este distrusă prea mult, așa că încercați mai întâi această opțiune.

Nici o opțiune nu va recupera o arhivă care a fost transferată incorect în modul ascii în loc de modul binar.
După reparație, opțiunea -t a unzip-ului poate arăta că unele fișiere au un bad CRC.

Aceste fișiere nu pot fi recuperate; le puteți scoate din arhivă folosind opțiunea -d a zip-ului.

-g Mărește arhiva zip specificată în loc să creeze una nouă.

Dacă această operație nu reușește, zip încearcă să refacă arhiva la starea ei originală. Dacă refacerea eșuează, arhiva poate deveni impracticabilă.

Această opțiune este ignorată atunci când nu există nici o arhivă sau când cel puțin un membru al arhivei trebuie înnoit sau șters.

-h Dispune opțiunea help a zip-ului (aceasta apare și dacă zip este rulat fără argumente).

-i files Include doar fișierele specificate, cum ar fi:

zip -r foo . -i *,c

care va include doar fișierele care se termină cu ".c" din directorul curent și subdirectoarele sale (pentru utilizatorii PKZIP comanda echivalentă este: pkzip -rp foo *.c).

"\" evită substituția numelor de fișier din shell, astfel că numele potrivite sunt desfășurate din zip la toate nivelurile directorului.

De asemenea, este posibilă și comanda:

zip -r foo . -i @ include .1st

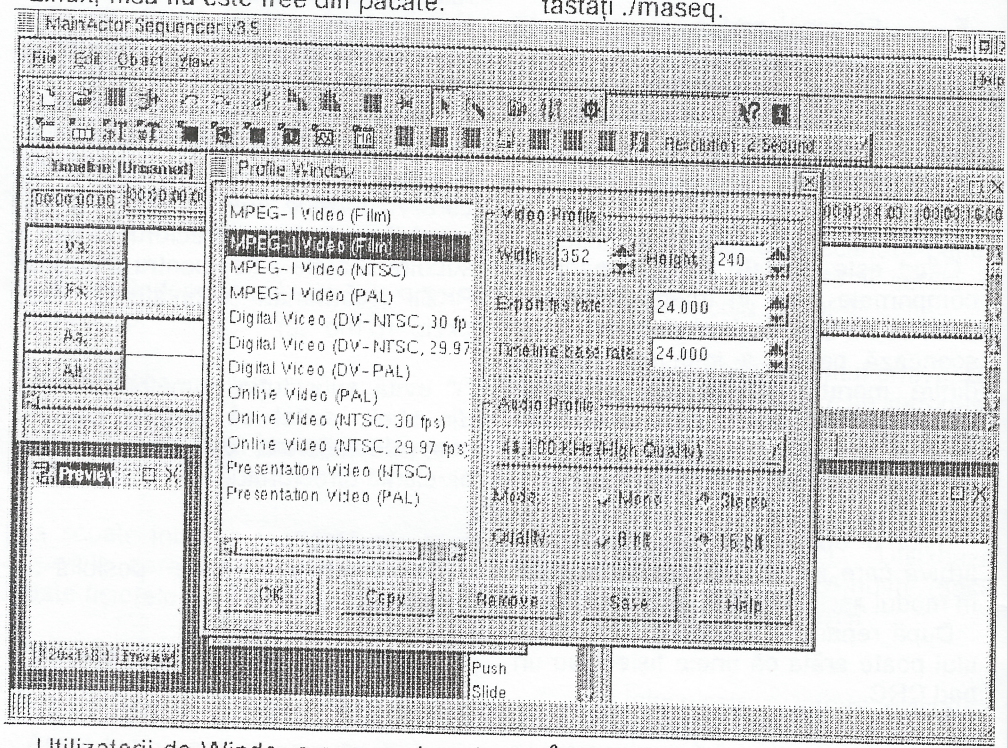
MIHAI PASCU

Main Actor
Pentru Linux

Main Actor este un program profesional pentru crearea fişierelor de film în formatele standard (avi, mpeg, mov, fli, gif). Este unul dintre cele mai bune programe de acest gen de sub Linux, însă nu este free din păcate.

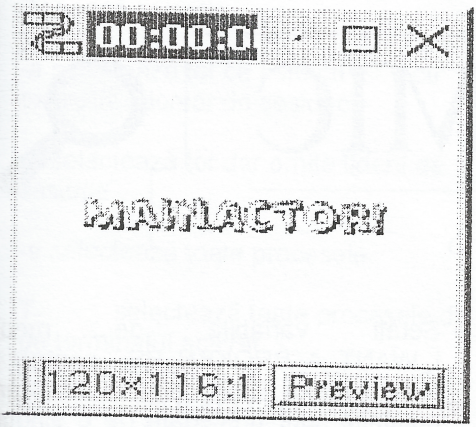
Versiunea 3.5 pe care noi am testat-o se instalează pe aproximativ 40Mb, şi dispune de câteva tool-uri care se găsesc în /opt/MainActor.

Pentru a porni programul principal tastaţi ./maseq.



Utilizatorii de Windows care au lucrat cu Adobe Premiere se vor simţi ca acasă, programul asemănându-se foarte tare cu acesta.

Încă de la încărcarea programului numit Sequencer, veţi sesiza că Main Actor a fost iniţial compilat sub Windows, şi apoi portat pe Linux, utilizatorul fiind



întâmpinat de o imagine de start foarte elegantă, lucru care se întâmplă destul de rar sub un sistem Linux, iar după încărcarea programului apar o mulțime de ferestre, dintre care cea mai importantă, inițial, este cea pentru setarea tipului fișierului de film, a dimensiunii acestuia, împreună cu alte setări legate de calitatea benzii de sunet a filmului.

Main Actor dispune de câteva ferestre principale foarte utile, după cum urmează:

- Fereastra intitulată "Timeline"

Pe această fereastră vor fi aplicate secvențele de film sau cadrele ce urmează a fi unite în producția finală. Pentru a încărca un fișier de film sau un cadru în fereastra "Timeline", trebuie să mergeți pe bandă cu cursorul mouse-ului și să tastați click dreapta/Insert Multimedia.

Aceste secvențe de film sau cadre pot fi unite, modificate, Main Actor permițând operațiuni cum ar fi secvența copy-cut-paste, și altele.

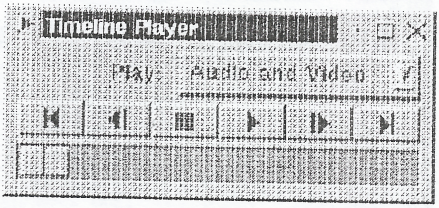
- Fereastra "Preview"
Este folosită ca preview în cazul în care se dorește o vizualizare parțială a unui cadru sau film-cadru.

- Fereastra "Timeline Player"
Un mic player pentru proiectul făcut. Această fereastră este deosebit de utilă în cazul unor proiecte mari, care pentru compilare necesită un timp îndelungat.

- Fereastra "Main Actor Brawser"
Folosită pentru a face treceri însoțite de efecte între două filme aflate pe benzi diferite. Veți găsi aici atât efecte devenite clasice cât și alte efecte specifice programului Main Actor.

Ceea ce ne-a surprins în mod plăcut a fost rapiditatea cu care se face "compilarea" proiectului, programul dispunând de un motor foarte bine pus la punct.

Dacă doriți să vizionați anumite informații despre o secvență, veți apela meniul Object information, care furnizează informații despre tipul fișierului, spațiul pe care îl ocupă pe hard disc, dimensiunea și adâncimea culorii acestuia.



Deosebit de flexibil și configurabil, Main Actor se dovedește a fi un program foarte de util. Poate rula atât în limba engleză cât și în limba germană. Păcat că nu este free.

ANDI ANTON

ACADEMIC

Comanda PS

Comandă de consolă ce raportează starea unui proces.

OPȚIUNI

Opțiunile Unix 98 pot fi grupate și trebuie precedate de semnul "-".

Opțiunile BSD pot fi grupate și nu trebuie folosite cu semnul "-". Opțiunile lungi GNU sunt precedate de două liniuțe ("--"). Opțiunile pentru diferite tipuri pot fi mixate.

Setați variabila de mediu I_WANT_A_BROKEN_PS pentru a forța sintaxa BSD chiar atunci când opțiunile sunt precedate de o singură liniuță.

Variabila de mediu PS_PERSONALITY furnizează un control mai detaliat asupra comportamentului ps.

SELECȚIUNI SIMPLE DE PROCES

-A selectează toate procesele.

root@localhost:/root

```
 9:48pm  up 9 min,  2 users,  load average: 0.17, 0.45, 0.28
55 processes: 52 sleeping, 3 running, 0 zombie, 0 stopped
CPU states: 28.2% user,  4.9% system,  0.0% nice, 66.8% idle
Mem:    30488K av,   29616K used,     872K free,   20268K shrd,     756K buff
Swap:   92728K av,   22700K used,   70028K free                   11496K cached

  PID USER     PRI  NI  SIZE  RSS SHARE STAT %CPU %MEM   TIME COMMAND
  716 root      14   0  5300 4448  1396 R    23.4 14.5   0:40 X
  880 root       1   0  2716 2716  2172 S     5.1  8.9   0:00 screenshot
  879 root       3   0  1016 1016   812 R     1.5  3.3   0:00 top
  808 root       1   0  8120 5632  3204 S     0.9 18.4   0:10 gimp
  796 root       1   0  2264 1804  1404 S     0.7  5.9   0:02 tasklist_applet
  785 root       1   0  2496 1676  1240 S     0.5  5.4   0:03 panel
  763 root       0   0  1196 1008   908 S     0.3  3.3   0:00 gnome-smproxy
  767 root       0   0  2124 1968   868 S     0.1  6.4   0:05 sawfish
  798 root       0   0  1704 1232  1064 S     0.1  4.0   0:01 deskguide_apple
    1 root       0   0   104   56    44 S     0.0  0.1   0:04 init
    2 root       0   0     0    0     0 SW    0.0  0.0   0:00 kflushd
    3 root       0   0     0    0     0 SW    0.0  0.0   0:00 kupdate
    4 root       0   0     0    0     0 SW    0.0  0.0   0:00 kpiod
    5 root       0   0     0    0     0 SW    0.0  0.0   0:00 kswapd
    6 root     -20 -20     0    0     0 SWK   0.0  0.0   0:00 mdrecoveryd
  335 root       0   0   136   60    52 S     0.0  0.1   0:00 syslogd
  345 root       0   0   412    0     0 SW    0.0  0.0   0:00 klogd
```

-N neagă selecția.

-a selectează tot ce este cu TTY cu excepția liderilor de sesiune.

-d selectează tot dar omite liderii de sesiune.

-e selectează toate procesele.

T selectează toate procesele de pe terminalul activat.

a selectează toate procesele pe un terminal, inclusiv cele ale altor useri.

g selectează tot, chiar și liderii de grup.

r pune restricții ieșirilor proceselor ce se află în rulare.

x selectează procesele fără să controleze TTY-urile.

--deselect neagă selecția

PROCESE SELECTATE PRIN LISTĂ

-C selectează după numele comenzii.

-G selectează după RGID.

-U selectează după RUID.

-g selectează după liderii de sesiune sau după numele grupului.

-p selectează după PID.

-s selectează procesele ce aparțin sesiunilor date.

-t selectează după tty.

-u selectează după identificarea efectivă a user-ului.

U selectează procesele pentru useri specificați

p selectează după procesul ID

t selectează după TTY

--Group selectează după numele real al grupului sau după ID

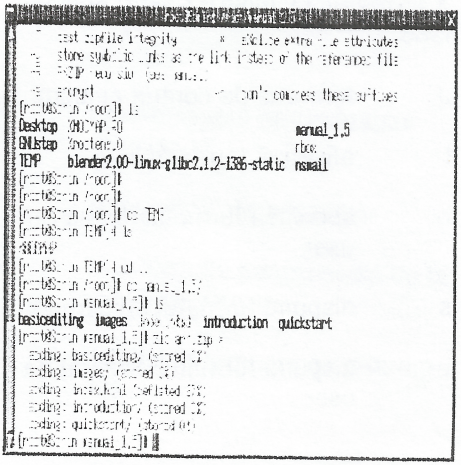
--User selectează după numele real a user-ului, sau după ID

--group selectează după numele efectiv al grupului sau după ID

--pid selectează după procesul ID

--sid selectează după sesiunea ID

--tty selectează după terminal.



--user selectează după numele efectiv al user-ului sau după ID.

-123 implică --sid

123 implică –pid

CONTROLUL FORMATULUI DE IEŞIRE

-O preîncarcă "-o"

-c program info diferit pentru opțiunea -l

-f face o listare completă

-j arată formatul lucrărilor

-l format lung

-o format definit de user

-y nu arată semne de marcare; arată rss în loc de addr

O preîncarcă o (supraîncărcare)
X formatul vechiului registru al Linux i386

J formatul de control al lucrărilor

l afişează formatul lung

o specifică formatul definit de user

s dispune formatul de semnal

u dispune formatul orientat de user

v dispune formatul memoriei virtuale

--format afişează formatul definit de user

MODIFICĂRI DE IEŞIRE

-H arată ierarhia proceselor

-m arată căile

-n setează fişierul listei de nume

-w setează întreaga ieşire

C foloseşte timpul brut al procesorului pentru %CPU în loc de media de scădere

N specifică fişierul listei de nume

O sortează ordinea

S include câteva date moarte ale procesului child (ca un întreg cu părintele)

c arată numele comenzii adevărate

e arată mediul după comandă

f afişează ierarhia proceselor ASCII-art

h nu afişează linii de header

m arată toate căile

n afişează ieşiri numerice pentru WCHAN şi USER

w arată întreaga ieşire

--cols setează lăţimea ecranului de afişare

--columns ca şi –cols

--cumulative include câteva date moarte ale procesului child

--forest afişează arborele proceselor ASCII-art

--html arată ieşirile HTML

--headers repetă liniile de header

-- no-headers nu afişează nici o linie de header

--lines setează înălţimea ecranului

--nul afişează inşiri nejustificate cu NUL-uri

--null la fel ca –nul

--rows setează înălţimea ecranului de afişare

--sort specifică ordinea de sortare

--vidth setează lăţimea ecranului de afişare

--zero afişează ieşiri nejustificate cu NUL-uri

OPŢIUNI DE INFORMARE

-V afişează versiunea

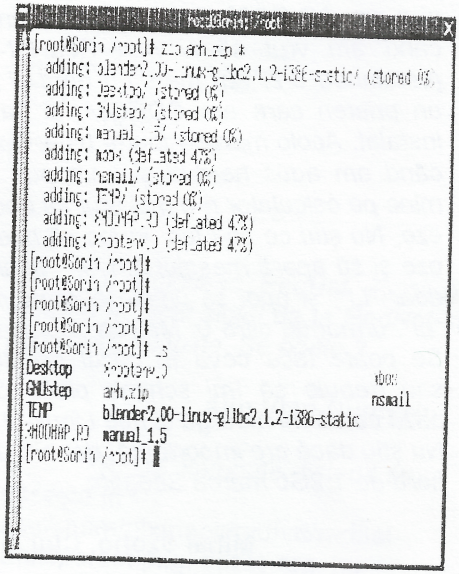
L listează toate specificaţiile formatului

V arată un info al versiunii

--help afişează mesaje help

--info afişează informaţii de refacere

--version afişează versiunea



OPŢIUNI VECHI

A creşte spaţiul argumentului (DecUnix)

M foloseşte core alternativ

W ia informaţii pentru swap de la ...not /dev/drum

K foloseşte /vmcore ca c-dump file

Soluţii utile

Rescriere MBR * TWM în românește * schimbarea LOGO * Alegerea unui WindowManager la bootare

Î: Am un calculator 486 vechi, şi n-am CD-ROM la el, aşa că atunci când am vrut să-mi pun RedHat-ul (versiunea 5.2) am mers cu hard-ul la un prieten care are CDROM, şi l-am instalat. Acolo mergea foarte bine, însă când am adus hard-ul şi l-am pus la mine pe calculator n-a mai vrut să boot-eze. Nu ştiu ce să-i fac, în loc să boot-eze şi să apară mesajul "LILO:", apare doar "LI", şi apoi se umple ecranul de "LI", urmat de cifra 0. Mă rog, e ciudat. Se poate face ceva în cazul acesta, sau trebuie să îmi schimb placa de bază ca să-mi meargă şi mie Linux-ul ? Nu ştiu dacă are importanţă, dar am un hard de 1,2Gb marca Seagate.

Mihai Szobo, Cluj

R: Nu este indicat să faci o instalare pe un sistem, şi să duci apoi hard discul pe un alt sistem. Sunt însă câteva metode pentru a ieşi din această situaţie, dacă totuşi s-a ajuns aici.

Primul lucru pe care trebuie să ţi-l aminteşti este dacă ai pus într-adevăr LILO, şi dacă da, atunci unde anume l-ai pus (MBR sau pe primul sector al primei partiţii de pe hard disc).

Dacă ai pus LILO, atunci va trebui să boot-ezi cu o dischetă (obligatoriu de RedHat 5.2), iar în momentul în care apare prompterul boot:, să scrii:

vmlinuz root=/dev/hdaX (X este partiţia pe care se află instalat Linux-ul),

iar după boot-are rescrie LILO cu comanda lilo.

Dacă n-ai pus lilo, vei primi un mesaj care te anunţă că nu există fişierul /etc/lilo.conf, fişier pe care va trebui să-l creezi şi să-l configurezi. O metodă de configurare LILO este descrisă tot la secţiunea Soluţii utile în LinuxPC NR.2.

În cazul în care după rescrierea LILO sistemul se comportă la fel, poţi să încerci rescrierea MBR boot-ând cu o dischetă de DOS, şi tastezi fdisk /mbr, iar in momentul în care la boot-area de pe hard apare mesajul "Missing operating sistem", trebuie să intri din nou în Linux şi să rescrii LILO.

Dacă după toate acestea tot nu merge LILO, mai ai o singură posibilitate, şi anume aceea de a încerca comanda loadlin de sub DOS, iar dacă merge aşa, faci trei partiţii, una de DOS (mică,

eventual 3-4Mb), una cu Linux, şi una cu swap, şi pui programul loadlin în autoexec.bat.

Dacă nici una din aceste metode nu funcţionează, încearcă să faci rost de un CD-ROM şi vezi dacă poţi face o instalare normală.

Numai în cazul în care toate aceste metode dau greş poţi să-ţi pui problema achiziţionării unei plăci de bază.

Î: Care este cel mai rapid WindowManager ?

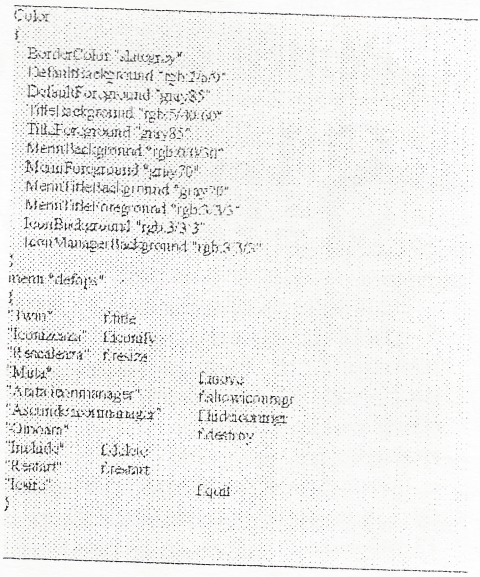
Cosmin Alecu

R: Chiar mi s-a întâmplat odată o chestie în genul ăsta. Mă aflam în vizită la un prieten care avea un computer încet (un 386 cu 4Mb RAM şi cu procesor la 33Mhz), şi pe care am instalat RedHat 5.0. Îţi dai seama, toate WindowManager-ele mergeau greu, şi totuşi aveam nevoie de X.

Ştii ce-am făcut ? am lucrat cu TWM, cel mai rapid WM din distribuţie.

Sigur, tot mergea destul de greu, dar acceptabil. Atât de tare m-am bucurat că pot lucra cu TWM, încât l-am adus la o formă mult mai plăcută, şi l-am tradus în românește.

Îţi dau şi ţie fişierul de configurare, pe care să-l modifici, şi să-l copiezi în /etc/X11/twm/system.twmrc.
Încearcă, s-ar putea să-ţi placă.



Î: Folosesc RedHat 7, şi aş vrea ca în locul siglei de la RedHat să pun o altă imagine. Se poate ?

Alin Vlad Dumitru

R: Da, se poate, fişierul se găseşte în /usr/share/pixmaps/redhat/redhat-transparent.png, dar te rog, nu schimba sigla decât dacă ai alta mai bună.

Î: Am un computer modest, şi nu pot folosi GNOME sau KDE. Vreau să pun în meniu, pe "Default" să fie fvwm2, ca să nu mai fiu nevoit să aleg mai întâi "Fail safe" şi abia după aia fvwm2.

Alecu Gh. Dinsescu

R: Pentru a face acest lucru, va trebui să editezi fişierul /etc/X11/xinit/Xclients, şi să pui în linia 27, la "GSESSION=" numele window manager-ului cu care vrei să porneşti.

Pentru sistemele vechi alegerea este

Slackware 96

Distribuția Slackware de Linux poate fi găsită pe diverse site-uri FTP din întreaga lume. Pentru a reduce traficul de pe net, vă sugerăm să încercați să găsiți programe de pe site-ul FTP cel mai apropiat.

Două din cele mai mari site-uri FTP de Linux sunt: sunsite.unc.edu și tsx-11.mit.edu.

Aveți grijă să folosiți modul binar atunci când încărcați orice set de fișiere de instalare Linux de pe Internet. Puteți face acest lucru tastând binary set de la prompterul FTP.

Distribuția FTP poate fi găsită pe următoarele site-uri:

sunsite.unc.edu:/pub/Linux/distributions/slackware

tsx-11.mit.edu:/pub/linux/distributions/slackware

ftp.cdrom.com:/pub/linux/slackware

ftp.cdrom.com care se află pe site-ul Slackware.

Înainte să descărcați programele de pe cel mai apropiat FTP și să puneți fișierele pe dischetă, țineți minte ce doriți de pe fiecare distribuție.

De reținut că unele distribuții vă dau doar kernel-ul și câteva utilități, iar altele vă dau tot ce aveți nevoie (inclusiv X11, gcc și altele). În ultimul caz trebuie să puneți mai mult de 50 de fișiere mari.

Distribuția Slackware este distribuție de CDROM. Este disponibilă și pe dischete sub formă de seturi. Fiecare set este o colecție de dischete ce conține programe apropiate.

Următoarele seturi de dischete sunt disponibile pe CD-ROM-ul de Linux:

Setul A

Reprezintă baza sistemului pentru Linux. Conține tot ce este necesar pentru a porni și rula programele disponibile. Este bazat pe versiunea 2.0.0. a kernel-ului de Linux și pe noul standard al sistemului de fișiere (FSSTND).

Setul A intră pe dischete de 1,2Mb, deși restul Slackware-ului nu încape într-un spațiu așa de mic.

Chiar dacă aveți o singură dischetă de 1,2Mb, tot puteți instala sistemul de bază, încărcând apoi orice dischetă doriți și instalându-vă programele pe hard.

Setul AP

Acest set conține aplicațiile pe care le veți folosi pe Linux. Include diverse aplicații precum: pagini man, groff, ispell (GNU şi versiuni internaționale), term, joe, jove, ghostscript, sc, bc, şi diferite patch-uri.

Setul D

Acest set include pachetul development. Conține distribuția pentru GCC/G++/Objective C, compilatoare (GNU şi BSD), byacc şi GNU bison, flex, librăriile C, gdb debugger, svgalib, ncurses, clisp, f2c, p2c, m4, perl şi rcs.

Setul E

Conține editorul GNU emacs.

Setul F

Conține ultima colecție FAQ şi alte documentații. Este foarte util pentru informațiile cuprinse.

Setul K

Conține codul sursă al kernel-ului. Documentații pentru diverse programe pot fi citite de pe program info sau emacs.

Setul T

Conține sisteme de formatare TeX şi LaTeX2. TeX este un pachet extrem de sofisticat pentru tehnoredactarea expresiilor matematice.

Setul TCL

Conține: Tcl, Tk, TclX, blt şi familiile itel ale programelor din pachetul development tools. Puteți folosi Tcl şi Tk pentru a dezvolta aplicații XWindow scriind script-uri simple.

Setul X

Conține sistemul de bază XFree86 pentru MIT. Acest set include libXpm şi manager-ele Freeware Window, cum sunt fvwm şi fvwm95.

Setul XAP

Include fişierele binare pentru aplicații X: X11, ghostscript, seyon, workman, xfilemanager, xv, GNU chess şi xboard, xfm, ghostview şi diverse jocuri de X.

Setul XD

Acesta cuprinde întregul kit de dezvoltare al programului X11R6. Include toate librăriile X11, servere linkkit şi suport PEX.

Setul XV

Este un Window Manager pentru sistemul Xwindows. Distribuția conține librăriile XView şi virtualul Open Look şi window manager-e nonvirtuale.

De acum revista Linux PC funcționează și în sistem de abonament!

Abonamentul pe 6 luni costă 110.000 lei.
Plata se va face prin mandat poștal pe adresa:

8276, A.M.S Software, Brănișteni, Călugăreni
județul Giurgiu

Trimiteți într-un plic copia chitanței, perioada în care doriți să fiți abonat, și adresa dumneavoastră.

Pentru numerele apărute până acum, trimiteți prin mandat poștal suma de bani reprezentând contravaloarea revistelor (18.000 lei/număr), și un plic în care să specificați numerele de revistă pe care le doriți, și adresa dumneavoastră.

NU EXPEDIEM REVISTE RAMBURS!

RELAȚII SUPLIMENTARE LA tel. 046/280645

Linux PC